

DISEÑO: SUJETO U OBJETO¹

Design: object or subject

Juan F. Ramírez²

SÍNTESIS:

El desarrollo y contenido del texto se centrará principalmente en la búsqueda de la base de “La forma y sus posibilidades de representación”, partiendo de las numerosas percepciones, sentidos y significados para el término “Forma”. Esta noción puede interpretarse como las posibilidades de acciones, sensaciones e interpretaciones del ser humano, estrechamente relacionado con el objeto y la entelequia del mismo. Se aborda, además, como este ejecutor es “engañado” por el objeto, dependiendo de su uso, apropiación y manejo.

DESCRIPTORES: Forma, materia artística, percepción, Gestalt.

ABSTRACT:

The development and content of the text will focus on finding the basis of "The shape and possibilities of representation" from many perceptions, feelings and meanings to the term "Form" and can be interpreted as the possibilities for actions, feelings and interpretations of being (human) closely related to the subject, and the entelechy of the same like this executor is "fooled" by the object, depending on its use, ownership and management.

DESCRIPTORS: Shape, Pattern, appoint, artistic Matter Theory, Essence, Mage, Deception, Perception, Gestalt Laws.

Preguntas como ¿el diseño tiene que ser conformista o ser un agente de cambio? o ¿debería un diseñador trabajar para una industria en la que sería incapaz de verse como empleado?, son algunas de las cuestiones en las que se tendría que indagar desde el diseño. En principio, todo ser humano es un diseñador por naturaleza, algunos ganando su vida por ello, otros simplemente “ignorando” su capacidad; en ocasiones, para desarrollar productos sin saber que estas creaciones dependen del desarrollo de su capacidad de innovar, idear, plasmar y proyectar.

La capacidad de un mejor rendimiento en su ámbito dependerá mucho de su capacidad creativa, de sentir y vivir aquella materia artística, trabajar sobre y en ella, de realizar una contribución teórica o crítica. En ese querer ser y hacer entra en juego el papel de hallar un equilibrio importante entre las actividades elementales de los sentidos y las superiores del raciocinio o pensamiento, tan destacados que varios de los logros de los sentidos, consciente o inconscientemente, son producto de la ayuda secreta que presta el intelecto.

1 Este artículo/ensayo es producto del trabajo de investigación denominado “Diseño: sujeto u objeto”, dirigido por el profesor Javier Baena Espinel.

2 Estudiante de primer semestre de Diseño Industrial, en el primer semestre lectivo de 2013. Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de Pereira. Contacto: juanfe.ramirez@ucp.edu.co / juanfe168@hotmail.com

Así pues, a la hora de hacer la mezcla entre estas capacidades, se tiene por resultado una forma que, como representación, significa emplazar en imágenes el mundo. La forma, en sí misma, responde a aquellos artefactos y objetos de los cuales se apropia, se usa y hasta se llega el sujeto a “enamorar” de ellos; también es esa parte invisible inimitable (esencia única) que encuentra su complemento en variables visuales.

Al observar las múltiples posibilidades de expresión encontradas para tan sustancial palabra, el diseñador deja abierta la posibilidad de nuevos conocimientos que, junto con los ya aprendidos y estudiados dentro de sus gustos y preferencias, busca para la innovación, creatividad y originalidad que ambiciona.

Al profundizar en aquella pasión por la innovación y el cambio, por ese querer diseñar, entra lo el diseño en cuanto tal. Hoy en día, ha adquirido un significado muy reconocido internacionalmente, llegando a ser entre otras cosas verbo y sustantivo de importantes términos, es decir, se es el sujeto y la acción dependiendo del contexto y en el trato que se le dé a dicha palabra. Además, semánticamente adquiere el significado de “de-signar” en un aspecto etimológico, dándonos a representar, denominar, nombrar y destinar algo o a alguien para un fin.

Pero, ¿Qué es propiamente diseñar? Algunos teóricos afirmaron que viene siendo una cultura en la cual se deja a un lado pensamientos tradicionales, donde la cultura moderna y burguesa promulgaba su pensamiento de oponer el mundo de las artes con el mundo de la técnica y maquinaria. El diseño empieza a ser protagonista a la hora de ser puente entre lo “duro y “blando”, lo científico y lo estético, y entre lo artístico y lo

técnico; aquellas dualidades en donde se trata de buscar ese equilibrio tan deseado.

Esta reflexión, por sí sola, constituye ya una explicación de cómo la palabra diseño ha podido ocupar el espacio que se le atribuye en el discurso actual. Las palabras diseño, máquina, técnica, *ars* y *kunst* están estrechamente interrelacionadas; cada uno de los conceptos es impensable sin los demás, y todos ellos tienen su origen en la misma toma de posición existencial frente al mundo. Sin embargo, esta conexión interna ha sido negada durante siglos (al menos, desde el renacimiento (Flusser, 2002, p.25).

Es posible hacer una analogía de ideales entre el llamado “mago” y el diseñador; atreviéndose a decir que su trabajo es exactamente igual. Por un lado, el mago es un ser engañoso, dedicado a tender trampas en actos como el famoso conejo en el sombrero y la persona levitando o partida en dos, actos en los cuales el espectador cae fácilmente, puesto que va con predisposición, entre otras cosas, de ser engañado, queriendo que esta artimaña sea lo menos perceptible posible. En realidad, el protagonista se apropia de elementos, condiciones y leyes naturales para realizar un diseño, diseño en forma de acto que está en contra la realidad perceptual como tal.

Lo mismo sucede con el diseñador. Él engaña por medio del artefacto, hace que se despoje y retire esa idea de que las cosas son como son y nada más, juega y disfruta de extender su cuerpo mediante una prótesis o agregado, cambiando esa posibilidad natural limitada del ser humano. Explotamos, así, esas ideas con ayuda de objetos, como “por arte de magia”: con una palanca, engañando a la gravedad o con un telescopio o gafas de aumento, engañando lo natural de la vista de cada uno y aumentando la capacidad de

visión. Nosotros nos apropiamos y usamos estos artefactos, porque queremos ser engañados.

Uno de los actos más conocidos por el diseñador se centra en el aspecto visual, y allí entra el rol que cumplen principalmente las diferentes leyes de la percepción. Estas exponen principios generales que están presentes en los actos perceptivos, revelando que el cerebro trata de hacer la mejor organización posible de los elementos. Asimismo, explica cómo se conforma ese proceso de estructurar los componentes a través de varios principios a los que nos referimos como las Leyes Gestálticas.

De acuerdo con Heidegger (citado por Baena, 1980, p.12), “Forma significa la distribución y disposición local en el espacio de las partes de la materia, que tiene por consecuencia un contorno particular a saber: el de un objeto... la forma como contorno es consecuencia posterior de una distribución de la materia”

Al profundizar en aquellas piezas, las leyes empíricamente dan a entender que no necesariamente, según W. Kohler (citado por Leone, 1998), “el todo es la suma de sus partes” puesto que en muchos casos cada parte pierde el valor que tiene en el contexto y posiblemente sus cualidades al ser retirada del mismo.

El todo se forma como producto de un proceso en donde se toma conciencia de una realidad en la que se conecta a un conocimiento superior, el conectar una vivencia, experiencia, conducta o forma de ser con su origen y/o significado para acceder a un conocimiento y conciencia muchas más amplia de sí mismo, es decir, un proceso de experiencia perceptual-cognoscitivo:

La forma perceptual es el resultado de un juego recíproco entre el objeto material, el medio luminoso que actúa como transmisor de la información y las condiciones reinantes en el sistema nervioso del observador... así la forma de un objeto queda plasmada por los rasgos especiales que se consideran esenciales (Arnheim, citado por Baena, 2008, p.13).

Por consiguiente, cuando de “jugar”, recrear y proyectar se trata, se toman por base leyes como las de figura y fondo, contraste, proximidad, similaridad, simplicidad, experiencia, concentración, continuidad y cierre, estructurando así un lenguaje. Este sistema, según como se proyecte, corresponde a la necesidad de comunicarse e intervenir directamente en el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en el medio por el cual se piensa y aprende.

Así pues, al momento de ser uno con el objeto puede encontrarse incluso una malicia dentro de él, que no por ser precisamente un engaño deja de ser una parte vital a la hora de innovar.

Referencias

- Baena, J. (2008). El concepto de forma. Un principio que fundamenta el acto creativo en el taller de diseño. *Grafías Disciplinarias*, 7, 11-17.
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño*. Madrid: Síntesis.
- Leone, G. (1998). *Leyes de la Gestalt*. Disponible en <http://www.guillermoleone.com.ar/LEYES%20DE%20LA%20GESTALT.pdf>